

BEKE MIHÁLY ANDRÁS

A KOMÉDIA KEZDETE

„Játszanak.
 Eljátszák azt a játszmat, hogy nem játszanak.
 Ha megmondom nekik, hogy tudom:
 játszanak, megsértem a szabályokat, és megbüntettek.
 El kell hogy játszam én is: nem tudom, hogy tudom, hogy játszanak.”

(Ronald Laing: *Gubancok*)

„Mondottam ember, küzdj és bízza bizzál!” – hangzik a bátorító végszó. Ha Ádámot megannyi kudarc után az Úr még mindig küzdésre és bizakodásra buzdítja, akkor Einstein alighanem tévedett: Isten mégiscsak kockázik! De nem kockáztat! Kockázik, elvégre, Szókratész szerint, az istenek is szeretik a szórakozást. Kockázik, azaz teret enged a véletlennek, a kiszámíthatatlannak, amelyet az Ádám-ember visz bele a világba. De nem kockáztat: a véletlen a világrend része, akárcsak az üstökös, amely „az Úr szavát meghallva, / Rend lesz útjának ferdesége.”

Az Úr megengedte, hogy kozmikus kaszinójában odaüljünk a játékasztalhoz. Már csak az a kérdés: melyikhez?

Madách mintha sugallná a választ: „Egy remek költői mű azon eszköz, mely lelkünket hasonló benyomások, hasonló hit befogadására alkalmas ünnepélyes hangulatba teszi. Bizonyosan az ókor nagy szellemei épp oly keveset hittek olympi Isteneikben, mint mi a néphit ábrándalakjaiban. De midőn Kadmes házának nagyszerű tragédiája folyt le szemeik előtt, ép oly kevéssé kételkedtek lelkesülésük közepette az Istenek beavatkozása felől, mint mi Macbeth boszorkányait valóságos lényekül fogadjuk el és Banquo szellemét nem nézzük ízetlen tréfának. Ez tehát azon út, melyben Hellas elveszett Olympusának magasító hatását pótolni hiszem az irodalomban” – írja esztétikai tanulmányában.

Önfeledt, kételkedéstől mentes *lelkesülés*? Valóban, Kadmes tragédiájának megtekintése *közben* ugyan kit foglalkoztat az, hogy az előadás ünnepe *után* mindenki, néző és színész hazamegy folytatni mindennapi sorsát?...

A maga esztétikai tanulmányában mondja ki Schiller a kulcsszót: „Az ember valamennyi állapota közül épp a játék és csak a játék az, ami teljessé teszi őt. [...]

Az erők félelmes birodalma és a törvények szent birodalmán belül az esztétikai alkotó ösztön észrevétlenül dolgozik egy harmadiknak, a játék és a látszat vidám birodalmának a felépítésén, ebben leveszi az emberről a bilincseket, amelyek minden viszonyában feszélyezték, s megszabadítja mindattól, aminek kényszer a neve, mind a fizikai, mind a morális életben.” Schiller úgy vélte, az ember játék közben érzi a szó legteljesebb értelmében embernek magát.

„Ahogy a gyerek azt mondja: boltocskát játszom vagy papát, vagy tengeri vihart – úgy játssza belé magát a felnőtt ember is a célra törő, a szorongó, a léha, a szenvedélyes vagy a gyűlölködő szerepébe. Valamivel ki kell töltenie az időt: el kell hitetni magunkkal egy s más dologról egy időre, hogy az fontos. Mert különben egybekulcsolt kezekkel ülnénk az utcaszélen és talán ez volna a természetes – minden egyéb csak magahitető fontoskodás” – olvassuk Kafka Margitnál.

Úgy fest, az Úr kockajátékának, a megengedett kiszámíthatatlanságnak a terepasztala: *a játék*, amelyben játékszere, az ember (Platón) játszik. Az Úr pedig övele!

A játék? Zavarbaejtő fogalom. Hiszen mindannyian számtalan játékkéleséget ismerünk: gyerek-, szerencse-, színpadi, olimpiai stb. A meglepően nagyszámú szakember többféle játékformát ismer: funkcionális, megismerő, előállító, szabály- és szerepjáték stb. Megkülönböztetik az egyéni (*play*) és a csapatjátékot (*game*). Külön tudományág a játékelmélet, amely a véletlent szeretné a kiszámíthatóság medrébe terelni. Filozófusok, szociológusok, pedagógusok, antropológusok, esztéták hosszú sorát – Platón, Kant, Schiller, Fichte, Huizinga stb. – foglalkoztatta a játék.

Ám ha – Ádámnak felkínálható válaszként – a játék mint lehetséges életszemlélet, az értelmetlenségre adható válaszként érdekel, akkor Johan Huizingához (*Homo ludens*) érdemes fordulnunk, aki szerint játék minden olyan „szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a »közönséges élet«-től való »különbözőség« tudata kíséri. [...] Olyan cselekvés, amely bizonyos idő, tér és értelmi határokon belül játszódik le, látható rendben, önként vállalt szabályok szerint, az anyagi hasznos vagy szükségesség légkörén kívül. A játék hangulata az elmerültség és lelkesedés, szent vagy pedig csak ünnepi hangulat, aszerint, hogy a játék szertartás vagy szórakozás. A cselekvést feszültség, felemelő érzések kísérik; vidámságot és feloldódást okoz.”

A játék tehát a magunk által választott-alkotott térben és időben zajló, időben és térben elhatárolt, zárt, öncélú, önnön szabályaihoz igazodó, összhangzó belső renddé szerveződő cselekvés. Minden játék egy előre meghatározott, materiális vagy ideális téren játszódik le, legyen az aréna, játékasztal, varázs kör, templom, színpad, filmvászon, tárgyalóterem. Időlegesen teremtett világok ezek. A játszótéren belül feltétlen és különleges rend uralkodik. Ebben nyilvánul meg a játék pozitív vonása: rendet teremt, sőt maga a Rend. A tökéletlen világba és zavaros életbe időleges, elhatárolt tökéletességet visz be.

A játékban önként vállalt saját szabályainkhoz igazodunk, így saját, autonóm világot teremtünk magunknak, amelyben akár egy védőburokban, szabadnak érezhetjük magunkat bármilyen körülmények között. A játék „kilépés az életből, időleges, saját céllal bíró aktivitás... Értelme és tartama önmagában van” (Huizinga).

A játék lényege, hogy szabad, maga a szabadság. „A játék szabad tevékenység a szabályok korlátain belül” – mondja Roger Caillois. „Mindaddig tökéletlenek, de szabadok vagyunk, amíg játszunk” – írja Csepeli György. Hogy is mondta Schiller: megszabadít mindattól, aminek kényszer a neve! A játék legnagyobb sajátossága, hogy belső összhangjának intenzív átélése révén az ellenséges külső valóságot képes átlényegíteni belső szabadsággá. Az elrendelt játék nem játék többé.

Egy hajdani, talán lengyel filmben egy második világháborús német hadifogolytáborban egy volt olimpiai bajnok – az 1936-os hivatalos berlini olimpiával egyidőben – megszervezi a táboron belüli olimpiát annak minden kellékével: zászlóval, díjakkal, himnuszokkal, minden lehetséges és kitalált sportágban. A tábor parancsnoka, maga is hajdani olimpikon, a fogoly sportoló hajdani vetélytársa, megtudja a tervet és felajánlja, hogy hajlandó engedélyezni, sőt megszervezni a versenyt. A fogoly azonban nem fogadja el az ajánlatot, az már kényszereselekvés lenne, elrendelt játék, nem szabadság. A parancsnok tilalmával dacolva, megszervezi hadifogolytársai körében az olimpiai versengést, díjakat osztanak, himnuszt énekelnek, olimpiai lángot gyűjtanak, rongydarabokat aggatnak egymás nyakába díj gyanánt. A megvesztegetett örök előbb csak szemet hunynak, majd ők szállítják a szükséges sporteszközöket, végül maguk is beállnak a játékba. A kényszerűség szabadsággá átlényegítésének szép példajaként, a foglyok a békaugrásból rendezett versenyt a börtönőrök asszisztálásával, mintegy rájuk kiszabott büntetésként végzik el! Olyan komolyan veszik a játékot, a maguk teremtette szabadságot, hogy végül a halált is vállalják érte.

A játék belső, zárt világának hiánytalan, csorbíthatlan belső harmóniája a világegyetem összhangjával áll korrespondenciában, a külső totalitás hiányát kompenzálja. Minden játék egyben a világ metaforája, a kozmosz felé gravitál, körülhatárolva fölfele nyitott; megjelenítése valaminek, ami egyébként kifejezhetetlen, megnevezése a megnevezhetetlennek, birtokba vonható leképzése és strukturálása az ismeretlennek. A játékban az ismeretlen válik ismerőssé, így birtokba vehető. Amiképpen a Védák emlékezete szerint, az ősök a maguk rítusaival engedelmességre kényszerítették az isteneket. Vagy ahogyan, Levi-Strauss leírása szerint, a mágus annak idején (a pszichoanalizishoz hasonlóan) a mágikus rítus és ráhatás során, a mágikus szertartással (játékkal!) ismerőssé tette az ismeretlent, az archaikus közösség pedig a mágikus rítusban tapasztalati élményként élte meg a világ koherenciáját. A kínai pentaton dallam vagy éppenséggel a játékok ősmoddellje: a sakk, a labirintus, a malom vagy a labda, mind a világ lélektanilag igen hatásos metaforái, szent szimbólumok voltak, amelyek a makro- és mikrokozmosz felcserélhetőségének a hitében, a teljesség meghódításának, a természeti erők leküzdésének a metaforái voltak. A játékban megörzött teljesség, amint azt Lukácsy András kifejti, mindmáig magában hordozza e mágikus hit reminiscenciáit.

A játék ünnep. „A görög aréna, amelyben az európai színjáték született, körül fallal volt elzárva a földi élet fele, de felfele nyitva volt. Tiszta szimbóluma ez az ünnepnek. Mert mikor az emberek ünnepelnek, akkor cselekvésük és beállítottságuk nincsen szándékkal és céllal belekapcsolva a holnapba és okaik nem tegnaptól nőttek át. Az okok és célok folytonos láncából az ünnepi cselekvés kiválik. Az ünnep az élet felé izolált és körülkerített az időben, mint az aréna. Csak felfele van nyitva. Ez a magába zárt totalitása az ünnepnek teszi, hogy álló állapot szigete az élet folyójában” – írta Balázs Béla.

A játék lényegi feltétele: az önfelelt átélés. „Egy játék szabályaival szemben nem állhat fenn semmiféle szkepticizmus. Alapfeltétele, amelytől függ, világosan körülhatárolt. Mihelyt túllépi a szabályt, összedől a játékvilág és vége a játéknak. A döntőbíró súpja véget vet a varázslatnak és egy pillanatra ismét jogaiba helye az »igazi« világot”, írja Paul Valéry. A játék katarktikus hatásának, az átélhető szabadság alapvető feltétele az *intenzív átélés*. A játékot komolyan kell venni. Akár a játékon kívüli valóság rovására is. Csalni lehet, mert a szabályok kijátszása azok közvetett elismerését jelenti. Csak egyet nem lehet: kilépni belőle, kijelenteni, hogy nem ér a nevünk. *Játéksértőnek* lenni! Kívülről nem játszható. Kívülről nézve a játék neveléses.

Csepeli György szellemes példája szerint „a futball alkotórésze a 2x11 játékoson, valamint a sípjával ide-oda futkározó bírón kívül a labda, amelyet a 2x11-ek egy bizonyos logika szerint rugdosnak. Amikor a labda – amelyre egy férfi igyekszik ráugrani – áthalad egy vonalon, akkor hatalmas zaj támad. Ünneplés a stadion egyik oldalán, a másik oldalon meg sírás-rívás. Gól volt. Ez a gól ontológiaiilag nincs. Persze, próbáljuk csak megmagyarázni a szurkolóknak, hogy uraim, amit látnak, az nincs. Az csak egyszerű konszenzus. Mít kell abból olyan nagy ügyet csinálni, hogy bement-e a labda a kapuba vagy sem. A szurkolók számára a gól nagyon is van, véresen van... A játék csodálatos tulajdonsága, hogy kreál eseményeket, melyekről elhitheti, hogy vannak.”

Huizinga úgy gondolta, hogy „mi is játszunk, és tudjuk, hogy játszunk; tehát többek vagyunk, mint értelmes lények, mert a játék maga értelmetlen... Az a tudat, hogy »csak« játszunk, nem zárja ki azt, hogy a legkomolyabban játsszunk, olyan lelkesedésbe átcsapó odaadással, amely időnként elfeledteti, hogy »csak« játékról van szó.”

Ez a játék igazi értelme: amíg játsszunk, addig feledteti velünk, hogy végső soron nincs értelme sem a játékunknak, amelyet éppen játszunk, sem pedig létünknek.

Végtére is minden játék, folyton játszunk. Reggel fölkelünk, reggelit készítünk a családnak, megnézzük a tévében a híreket, autót vezetünk, elmegyünk a hivatalba vagy vasárnap a templomba, kezét fogunk ismeretlenekkel, kalapot emelünk előttünk, egy díszünnepségen elénekeljük a himnuszt, délután focimeccsre megyünk, vagy kosarazni, vagy ultizni a barátokkal, netán egy koncertre vagy színházi előadásra, este családi vacsora következik – életünk megannyi szertartás! Vagy ha úgy tetszik: játék. Minden játék, vagy legalábbis játékelemeket hordoz magában. Minden emberi cselekvés lényegében egy játékra redukálható. Maga a társadalmi lét is játék, az ember jelenléte a társadalomban szabályozott közösségi játék formájában valósul meg. Az emberi közösség fontos ténykedései mind játékkal vannak átszöve. Az emberiség kultúrtörténete nem más, mint társasjátékainak, a *homo ludensnek* a fejlődéstörténete.

Ádám kálváriájára ismerhetünk rá benne.

A kultúra játékból keletkezett, kezdetben játszották a kultúrát. A civilizáció játékban és játékként születik, az igazi, tiszta játék a civilizáció egyik fundamentuma. A kultúra a játékban és *mint játék* keletkezik és fejlődik. Sőt, a játék-magatartás megelőzi az emberi kultúrát. A közösségi élet nagy formáinak fejlődésében könnyen kimutatható a megtermékenyítő játékele-

met. Ez a játékos versengési kedv, amely régebbi, mint a kultúra maga. A kultusz is szent játékokban formálódott. A költészet, a zene és tánc – tisztán játék. A viszályok fegyver általi elintézése, a nemesi élet szokásai mind játékformákra épültek. A kultúra eredeti fázisaiban mindig játszott kultúra. Nem játékból születik, de a játék keretében fejlődik ki, játékként.

Csakhogynem közben Lucifer nem tétlenkedett: az Ádám-ember kezdett egyre racionalisabbá válni, megkomolyodni.

A még vad ember számára játszani annyit jelentett, mint lenni. A rítusok, akárha véresek is, de játékos cselekedetek maradtak. A hellén társadalom még teljesen játékos beállítottságú volt, mégha a játékos elem igazából nem is volt tudatos. A görögök önfeledtek játszottak művészetet, olimpiát, háborút. A rómaiak azonban, mintha már gyanítani kezdték volna, hogy a játék mintha mégsem lenne egészen azonos a valósággal, de még hittek abban, hogy valósággá tehető. Arénáikban a „circensis” nem afféle könnyed multság, hanem vérlucskos valóság volt, hiszen a megjelenített mítoszok szereplői, például az Ikaruszt játszó rabszolgák a rendezők hatékony közreműködésével valóban a porba zuhanva lelték halálukat. A görögök hajdan, az Olimpiákon a dicsőségért, a játékért magáért küzdöttek, önszántukból, jókedvükben. Hajdan még előfordult, hogy a fölösleges vérontás elkerülése végett két kiválasztott harcos páros küzdelme döntötte el egy csata sorsát. A római arénában azonban a gladiátorok már legkevésbé sem önszántukból küzdöttek az életükért, hanem vérrel-halállal igyekeztek átélhetővé tenni a játékot. A vér látványa közvetlenül átélhetővé tette a mítoszt. A görögök maguk *vettek részt* a játékban, a rómaiak azonban többnyire már csak *nézték* azt. *Szórakoztak!*

Amint egyre „komolyabbá” vált az ember, mindegyre nőtt a szakadék a játék s a valóság között, mind több vér kellett hát a játék valószínűsítéséhez. Mindez a háború felfogásában nyilvánult meg a leginkább. Hiszen eredetileg a háború is játékként volt leírható, mindaddig, míg a háborúzó felek betartották a nemesi hadviselés kölcsönösen kötelező játékszabályait. A középkori háborúban az egymással mérkőző felek szigorúan tartatták magukat a hadviselés írott és íratlan szabályaihoz. Magát a háborút mérkőzésnek tekintették, s a másik felet (mert ezáltal önmagukat is) megbecsülő ellenfelek elvben egyenlőknek tekintették egymást, sőt, nem ritkán, engedményekkel teremtették meg az egyenlő esélyeket. A küzdelem helyét és idejét előre megbeszélték, esős időben gyakran el is halasztották, lovaskatonára gyalogost vagy a közelben szántogató parasztembert meg nem

támadott, stb. Szabályos, a szó igazi értelmébe vett mérkőzésnek, nemesi tornának, sportszerű vetélkedőnek számított a háború. Az igazi cél nem az ellenfél elpusztítása volt, hanem a versengés és a diadal, és legtöbbször csakis ennyi. Nem tartoznak ide, persze, a tatár- és egyéb dúlások, hiszen ilyen esetekben, szabályteremtő konszenzus teljes hiányában, különböző hadviselési játékszabályok, játéksértések ütköztek egymással.

Csakhow idővel a háború is „kommercializálódott”, egyre fontosabbá vált az eredményessége. Kezdték fölismerni, hogy a játékszabályok megsértése, a játéksértés olykor eredményesebb a szabályos küzdelemnél. Jellemző példa Szkander bég esete, aki nem tartotta be azt a játékszabályt, hogy nem szabad völgyről hegyre felfelé támadni, így – játéksértőként – hátrányosabb helyzete dacára is annyira meglepte a hadi szabályokhoz igazodó ellenfelét, hogy az leginkább meglepetésében vesztette el a harcot. A másodikhoz viszonyítva, az első világháború még vidám majális volt, bokkrétákkal és hetyke katona-nótákkal. Némely visszaemlékezések szerint tüzszünetek idején, karácsonykor még bizonyos fraternizálásokra is volt példa. A második világháború azonban már világos tünete volt a lappangó kórnak: az ember elfelejtett játszani. A harcoló felek távolról sem tekintették ellenfeleiket velük egyenrangúaknak. Ebben a háborúban már nem ellenfelek, hanem ellenségek álltak egymással szemben.

A tudományok fejlődésével a kultúrából mindjobban kezdtek kivészni a játékelemek. A 19. századtól erőteljesen háttérbe szorult a játéktényező. A társadalom túlságosan tudatossá vált. „Tért hódított a játéknak és komolyságnak igen messzemenő megfertőzőtsége. A két réteg összezavarodik. Azokban a magatartásokban, melyek a komolyság látszatát akarják kelteni, eldugva és elrejtve ott lappang a játékelem. Ezzel szemben az elismert játék hamisítatlan játékjellegét elveszti egyrészt túlzott technikai megszervezettsége által, másrészt azért, mert általánosan komolyan veszik. A felülemelkedettségnek, elfogulatlanságnak és örülésnek nélkülözhetetlen minőségeit veszíti el” – állapítja meg Huizinga (*A holnap árnyékában*). A játéksértés eredményességének fölismerése kiforgatta önmagából a játszó embert. A modern kultúrák már alig játszanak, s ha mégis játszani látszanak, hamis játék az.

Lucifer kuncog.

A legszomorúbb az, hogy – amint azt Huxley észrevette és a tömegeknek Ortega által már száz éve megjósolt lázadásától nem teljesen függetlenül – a kultúrát mind jobban kiszorítja a *szórakozás*, a tartalmat a forma. A játék, az ünnep a tartalmatlan *játékosság*, a *szórakozás* felé csúszik.

Régebben a nép maga teremtette meg és maga üzte saját gyönyörködtetőseit: éneken, táncban, játékokban és atlétikában. Együtt énekeltek, táncoltak, játszottak. A modern kultúrában az emberek inkább énekel~~nek~~, táncol~~nak~~, játszat~~nak~~ maguknak. Még a sportban is a tömeg játszát magának. A játékokban nő a passzivitás. Nő a távolság a cselekvő szereplő és a néző között. A tömeg *szórakozik*.

Nem csak az a baj, hogy – a megkomolyodás egyfajta kompenzációjaként – a szórakozás korunk alkonyatának egyik tünete, hanem leginkább az, hogy a szórakozás manipulálható, aki szórakoztat, az tartja kezében a gyeplőt: manipulálja a szórakozni vágyókat. A szórakoztatás a csapatjátékokra (*game*) épít, hiszen az kevésbé ellenálló a játéksértésnek. Márpedig a szórakoztatás a játéksértés legjobb példája: aki szórakoztat, az kívülről irányítja a játékot. A szórakoztatás – a televíziótól a stadionokig – a mindenkori cézároknak varázspálcája, lényegét tekintve semmiben sem különbözik a római arénák véres cirkuszától (végeredményben nem is kevésbé „véres”). A szórakoztatás, a játék passzív befogadása a szabadságnak csupán az *illúzióját* képes nyújtani, amelyet elkertülhetetlenül előbb-utóbb az undor követ.

A szórakozásból kivész a játék lényege: a *szabadság!* A *magunk által alkotott rend* nyújtotta aktív, *alkotó* szabadság!

Lucifer immár harsány kacajra fakad.

Am ha megkomolyodásunkkal együtt általánossá válnak a játéksértések, akkor végső soron a játékokkal együtt eltűnik a civilizáció és teret hódít a korunkra jellemző *puerilis* (Huizinga) barbárság. Úgy fest, az igazi játék utolsó mentsvára a költészet, tágabban: a művészet, a kultúra, hiszen az *egyéni, alkotó* játék a legvédelettebb a játéksértésekkel szemben. Nem hiszem véletlennek, hogy Schiller éppen esztétikai dolgozatában ír a játékról: hiszen az esztétika, tágabban a kultúra körében vonható – többnyire egyéni! – játékok a legellenállóbbak a játéksértéssel szemben. A játék nagyrészt az esztétika területéhez látszik tartozni... Megvan az a tulajdonsága, hogy szépnek lássék.

A legszebb játék az alkotás: a teremtés utánzása. Alkotni: házat, hidat, verset, zenét...

Madách talán maga is játszott, amikor megírta az ő *Tragédiáját*? Egyik Szontághnak írott levelében írja, hogy a vers „előttem csak addig kedves, amíg írom”. Amíg játszott?

Platón arra oktat bennünket, hogy játszva kell élni, bizonyos játékokat játszva, hogy ilyenformán kegyesre hangoljuk az isteneket. Mindannyiunknak megadatik, hogy életünket, legalábbis részben, játékként éljük meg.

Játékként, amelynek lényeges eleme ugyan a versengés, de nem fontos a győzelem és nem számít a vereség – a játék számít, amely ideig-óráig feledtetni velünk a lét értelmetlenségét.

Neves, már idős, nagyon beteg, de még mindig aktív zenész mesélte nekem egy alkalommal: már alig tud föltámolyogni a színpadra, az előadás végén ketten hozzák le, de amíg játszik, elfeledi minden baját, betegségét. Színészbarátai szerint, aki nem ilyen, az kontár, nem igazi művész!

Közös játék egy koncerten a zenehallgatás, közös játékot játszunk a zeneészekkel és mindvégig ott van a félresikló, hamis hangtól való aggodalom feszültsége, amelyet például egy zenei CD hallgatás közben nem érzünk, hiszen a rögzített zene a muzika komercializálódott formája, szórakozás, manipulálható: gépies, előre-hátra csévélhető, megállítható, számtalanszor újrajátszható.

Játék a politika, mindaddig, amíg megmarad a közmegegyezéssel kialakított – demokratikus – játékszabályok közt, amelyben lehet ugyan csálni, de kilépni és kívülről irányítani: az már diktatúra, játéksértés.

Kevés végletesebb, reménytelenebb helyzet létezik, mint amilyenben Roberto Benigni filmjének (*Az élet szép*) a hőse, Guido kerül, aki a náci haláltáborban, kislfia lelkének védelmében kitalálja és a végsőkig eljátssza, hogy fogságuk, megpróbáltatásaik, még az ő kivégzése is, csak jól megrendezett játék. Sokkal valóságosabb és hozzánk, magyarokhoz közelebb áll Radnóti példája, akinek hasonlóan halálos helyzetben volt lelkiereje Razglednicákat, rimes-klasszikus versformákat játszani, megteremteni saját lelki menedékét.

A Semmivel szemben felriad a lélek mélységeiből az elfojtott teljességvágy, reménnyé szublimálódva, mozgósítja életerőt magának az életnek a vágyává, önmagát akarja: az életet. Cselekednie kell, mert maga a cselekvés lehetővé minősíti a lehetetlent, valamivé a semmit, értelmessé az értelmetlent. Ádám magával a cselekedettel önmagából vetíti ki értéket valamilyen célra, amelyet maga a cselekvés szentesít. Fogadást tesz egy tétre, amelynek csak az ő számára van értelme. Cselekvése merőben reménytelen, de cselekedetének valójában nem célja, hanem belső értelme van: cselekedetével összhangzó renddé artikulálja a lényét birtokába vett belső végtelent. Megteremteni önmagát. Lemondva az extenzív totalitásról, lehetősége a totalitásra a belső teljesség. Szabaddá teszi a felismerés, hogy lényegében mindegy, mire fogad: olyan tétre tesz hát fogadást, amelynek nem keresi értelmét, de amely valamilyen más, nem racionális okból kedvére való és összhangzó rendbe szervezi az életét, amelyben önmagára és a teljességre

ismerhet. Amely kikapcsolja a reménytelen reményben lappangó félelmemet és feledtetni képes a cselekvés reménytelenségét. Játszik. És ezzel legalább elhárítja a felelősséget: nem Ádám hibája, fatális tévedés csupán, hogy a lehetőséget végül mégis a szükségszerűség váltja föl: a semmi.

Mert az élet, ha igaz talán nem is, de szép még lehet!

„Táncolni kell, uram! A zene majd csak megjön valahonnan...” – mondja erre Zorbász, a görög (Kazantszakisz).

